

УДК 37.091.33-028.23:794

Олександр Горбань
ORCID iD 0000-0003-2321-5963

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії
Київський університет імені Бориса Грінченка
вул. маршала Тимошенка, 13-Б, м. Київ, Україна
o.horban@kubg.edu.ua

ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ ВІДЕОІГОР: СВІТОГЛЯДНО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ

У статті з'ясовуються особливості відеогри як особливого феномену в житті сучасної людини. Обґрунтовується ідея про необхідність вироблення якісно нової стратегії розвитку освітнього простору, заснованої на активному залученні в освітній процес новітніх комунікаційних технологій на відеоігрових платформах. З'ясовано, що діяльність людини переплітається з грою або включає в себе певні ігрові елементи від самого початку формування суспільства. Гра виконує зокрема виховну функцію, моделює певні ситуації та дозволяє отримати базові практичні навички. При цьому, ігровий процес навчає через розваги, виховує з невимушеністю, якої подекуди не вистачає класичній освіті. Виявлені освітній потенціал та проаналізовані освітні перспективи відеоігор. Наголошується на використанні відеоігор в освітньому процесі за трьома напрямками: освітні ігри, гейміфікація освіти та навчання на основі гри (Game Based Learning). Зроблений висновок про перспективи залучення відеоігор до навчального процесу як новаційного методичного інструментарію, здатного сформулювати відповідні навчальні та професійні компетентності.

Ключові слова: відеогра, гейміфікація освіти, гра, навчання на основі гри, освіта, освітні ігри, освітній простір.

© Горбань О.В., 2019

<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>

Вступ. Сучасний світ заснований на постійній динаміці суспільних відносин, невід'ємною складовою частиною яких виступає освіта. Освітній процес в сучасних умовах перманентних змін всіх сторін суспільного життя демонструє проблемну ситуацію стосовно адекватних відповідей на потреби сьогодення. Важлива складова проблематики осучаснення форм і методів освіти стосується питань мотивації та

включеності учнів (студентів) в освітній процес. Сучасна проблемна ситуація полягає в тому, що класичні методи та механізми навчання мають низьку ефективність там, де необхідно сформувати нестандартне мислення, яке відповідає інноваційним викликам сучасної цивілізації. Нові стратегії формування сучасного освітнього простору, засновані на залученні новітніх, перш за все цифрових, технологій та нові методичні, в тому числі ігрові, підходи до організації та змісту навчального процесу виявляють досить високу результативність у вирішенні проблем сучасної освіти (Al-Azawi, R., Al-Blushi, M., Al-Faliti, F., 2016, p. 132-136). Важливість гейміфікації полягає ще й виходячи з психологічних особливостей природи людини. В класичному освітньому процесі часто забувається чи нівелюється проста психологічна настанова здорової життєдіяльності: «те, що ми робимо має приносити нам радість» або ж про принцип «навчання в задоволення і навчання з задоволенням». Грає, як ніякий інший процес, найчастіше надає людині таку можливість.

Звичайна університетська академічна програма влаштована досить стереотипно: монологічні менторські лекції, семінари у вигляді шкільних уроків з декламацією домашніх завдань, іспити з формальними вимогами у вигляді можливості простого вгадування вірних відповідей тестових завдань. Так, це стандартна схема організації навчального процесу у пересічному університеті. Але це схема вчорашнього дня.

Сьогодення пропонує ряд інноваційних підходів до організації та змісту навчального процесу. На чільному місці серед яких знаходиться ігрова модель. Навчання, засноване на грі, пропонує не просто семестри та сесію, а подолання, аналогічно грі та завдяки ігровим технологіям, різних (поступово зростаючих) рівнів складності з поступовим перетворенням новачка в магістра. Монотонний «шлях навчання» стає «рельєфним краєвидом», з'являється мотив переходити з одного рівня на інший. Виникає ефект змагальності, що додатково стимулює учасників освітнього процесу. Фактично, студент просувається до своєї мети шляхом гравця (Сергеева Л., 2014).

Аналіз наукових досліджень. В сучасному світовому науковому дискурсі відеогра як предмет дослідження з'являється в 80-90 рр. минулого століття в роботах відомих дослідників Яна Богоста (Bogost I., 2009), Гонзало Фраски (Frasca G., 1999), Рафаело Бергонсе (Bergonse R., 2017), які аналізують новий феномен соціальної реальності, його значення, роль та вплив на рівень соціальної комунікації в суспільстві. На початку XXI століття в провідних світових наукових центрах та корпораціях, що розвивають ІТ-індустрію (зокрема, Массачусетський технологічний інститут (MIT - від Massachusetts Institute of Technology), корпорація Microsoft та інші) з'являються дослідження, безпосередньо спрямовані на включення відеоігор в стратегії формування інноваційного освітнього середовища (наприклад, проект «Games-to Teach Project» («Ігри для навчання»), розроблений в партнерстві між програмою компаративних досліджень MIT's та Microsoft Research). Серед них слід відзначити напрацювання Еріка Зімермана та Кеті Сален (Zimmerman E., Salen K., 2003), а також Мігеля де Агілери та Альфонсо Мендіза (M. de Aguilera, A. Mendiz, 2003). Серед українських науковців можна виділити дослідження О. Алієвої, В. Гупаловської, Л. Ільницької, К. Кислюка, А. Коблевського, Н. Стратонової та ін. Нерозв'язаною проблемою, зокрема в вітчизняних дослідженнях, продовжує залишатися осмислення феномену відеогри в контексті її можливостей формування інноваційного освітнього середовища (Horban O., 2018, с. 29-33).

Наразі, світова наукова думка стосовно зазначеної проблематики займається обґрунтуванням ідеї про необхідність вироблення якісно нової стратегії розвитку освітнього простору, заснованої на активному залученні в освітній процес новітніх комунікаційних технологій на відеоігрових платформах.

Саме тому, **метою** даного дослідження є виявлення освітнього потенціалу та аналіз освітніх перспектив відеоігор.

Виклад основного матеріалу. Нагадаємо, що системний аналіз гри як явища здійснив Йоган Гейзінга, відомий нідерландський філософ, історик та теоретик культури. Його ідея полягала в тому, що гра постає повноправною частиною людського буття, а також окремим феноменом соціальної реальності, який потребує дослідження за особливим методом.

У відомій праці «Homo Ludens» Й. Гейзинга наводить основні ознаки, присутні в характеристиці практично будь якої гри:

- «- свобода,
- ізолюваність,
- «несправжність»,
- особливий порядок,
- таємність,
- незвичайність» (Гейзинга Й., 1994).

Нідерландський дослідник доволі детально аналізує терміни, якими позначається в різних мовах слово «гра». При цьому Й. Гейзинга відзначає наявність у багатьох мовах різних понять, що можуть позначати гру у різноманітних сенсах (наприклад, англійські терміни «play» і «game»). Важливим аспектом досліджуваної проблеми на думку вченого є те, що гра виконує важливу культуротворчу функцію. Причому, особливістю такого підходу є те, що гра передує культурі, а не впливає з неї. Елементи гри чи ігрові правила поведінки присутні в багатьох видах соціальної взаємодії, зокрема, вони яскраво виражені в спортивних змаганнях, релігійній обрядовості, змагальному правосудді, багатьох видах навчальної діяльності, тощо. В зв'язку з цим інколи надзвичайно важко встановити чітку межу між грою та іншим типом діяльності. Саме тому, для розрізнення рівнів ігровизації людської діяльності, Й. Гейзинга пропонує термін «агоніальний», похідний від давногрецького поняття «agon» та дотичного до нього іншого давногрецького терміну «paidia», де перше має значення більш серйозного змагання, тоді як другий використовується на позначення дитячої гри, розваг.

За Й. Гейзингою, діяльність людини переплітається з грою або включає в себе певні ігрові елементи від самого початку формування суспільства. В сучасному суспільстві відбувається процес ігрофікації багатьох сфер, навіть науки, яка, здавалось би, є малодоступною для ігрового підходу (Гейзинга Й., 1997). Гра, через моделювання певних ситуацій та отриманні при цьому базових практичних навичок, виконує зокрема виховну функцію. При цьому, ігровий процес навчає через розваги,

виховує з невимушеністю, якої подекуди не вистачає класичній освіті.

Найбільш просте визначення відеогри в сучасних дослідженнях базується на розумінні її як гри, «в яку ми граємо завдяки аудіовізуальній апаратурі, та яка може мати наратив (базуватися на історії)» (Esposito, N., 2005). При цьому, відеогра, маючи основні риси гри як такої, проявляє власну специфіку та особливості залучення до неї. Питання використання відеоігор у різних сферах діяльності людини активно досліджується в світовому науковому дискурсі. В Україні найбільше уваги приділяється дослідженню процесу гейміфікації (Ткаченко О., 2015, с. 303-309). Явища освітніх ігор та навчання на базі гри наразі постають найменш розробленими, хоча фігурують як частини процесу гейміфікації освітнього процесу.

Відеоігри в науковому дискурсі, що описує освітні процеси, присутні у вигляді як інструмента освіти, так і явища, яке проявляє свої освітні якості або навіть охоплює та видозмінює освітній процес. Всі методики залучення відеоігор та трансформації освітнього процесу базуються на загальних ігрових методах освіти, відеоігри в освітньому процесі виконують функції аналогічні функціям загальних ігрових методів.

Ігрові методи в освіті характеризуються наявністю ігрових моделей процесу, об'єкта або ігрової діяльності; значним ступенем включеності в навчальному процесі; емоційністю і творчим характером заняття; активізацією мислення й поведінки студента; самостійністю студентів у прийнятті рішення; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Ігрова діяльність, як зазначають вітчизняні дослідники О. Гречановська та Н. Кравець, виконує такі наступні функції:

- спонукальну (викликає інтерес у студентів);
- комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів);
- самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості);
- розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей);

- розважальну (отримання задоволення);
- діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці);
- корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) (Кравець Н. М., 2017, с. 2).

Важливим елементом гри є мотивація учасників. Різні типи мотивації породжують різні способи ігрової взаємодії. Так, наприклад, якщо домінуючим виступає мотив досягнення кінцевої ігрової мети, то вся ігрова діяльність спрямовується на засвоєння правил гри і вся ігрова поведінка підпорядкована досягненню результату, при цьому гравці «замикаються» на ньому і «живуть» його очікуванням. Якщо в основі гри знаходиться пізнавальна мотивація, тоді учасники «живуть» грою, процесом її розгортання в часі, інтересом до того нового, що вони пізнають у грі. Наразі, важливим мотиваційним стимулом може бути можливість самостійної побудови ігрової діяльності – цілєтворення, постановки проблем, вибору способів дій і трактування ролі (Кравець Н. М., 2017, с. 3-4).

Використання відеоігор в освітньому процесі можна розділити на три напрямки: освітні ігри, гейміфікація освіти та навчання на основі гри (Game Based Learning).

Освітні ігри – ігри, які включені в освітній процес як природний елемент навчання. Вони розробляються та використовуються в освіті та навчанні на рівні з іншим педагогічним інструментарієм. Основне завдання освітніх ігор - підвищення мотивації та включеності студента в процес навчання. Саме тому, в них поєднуються як розважальні елементи так і освітні концепти. В якості освітніх ігор використовують так звані «серйозні ігри» – це «відеоігри, що побудовані на принципах гри, але використовуються не заради розваги, а заради навчання або тренування. Серйозні ігри поєднують в собі характерні елементи відеоігор – мультимодальність, інтерактивність, специфічну організацію ігрової ситуації, наратив та соціальні цілі. Окрім цього, вони забезпечують постійний зворотний зв'язок у вигляді балів, або зміни сценарію гри, за допомогою чого гравці

відстежують свій рух у напрямі поставленої мети» (Токарєва А. В., 2016, с. 374-378).

Цифрові ігри та симуляції є новим інструментом освіти. Сучасні дослідження підтверджують, що, в порівнянні з традиційними навчальними ресурсами, таким як книги, лекції, студентські твори, дослідження та тестування, відеоігри можуть досягти значно вищого рівня емоційного впливу, інтерактивності та ефективності в навчанні: «Ігри та симуляції можуть ефективно залучити студентів в процес отримання досвіду з простими механізмами та структурами систем, через експеримент та дослідження допомогти їм сформувати мислення високого рівня» (Gibson D.C., Knezek G., Redmond P. Bradley E., 2014, р. 1-2). З цією метою в освітній процес залучаються спеціально розроблені для формування у студентів певних навичок та досвіду освіти ігри.

Проте, мета освітньої гри постає дещо відмінною від мети традиційної гри: мета освітньої гри часто полягає лише в тому, щоб викладати дисципліну та впевнитися, що гравець її засвоїв; традиційні ігри частіше ставлять за мету довгострокові виклики і нагородження гравців за засвоєння навичок, що необхідні для виконання задач (Burnes D., Butchko J., Patrick S., Wells J., Williams E., 2015). Тому освітні ігри часто комбінуються з іншими формами ігрової активності. Також багато уваги досі приділяється розробці та дизайну освітніх ігор з метою не тільки зробити їх більш якісними, а й посилити риси традиційної гри для підвищення активності гравця.

Яскравим прикладом освітньої відеоігри є Clifford: Make a Word. Це фактично гра-кресворд, єдине призначення якої – побудова слів та їх вивчення. Така гра лише частково є грою, вона набагато більше наближена до процесу класичної освіти, аніж до процесу гри.

Наступний напрямок використання відеоігор у освітньому процесі - гейміфікація (або ігрофікація, від англ. gamification, геймізація) – представляє собою застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор в програмних інструментах для неігрових процесів в навчанні. Фактично, гейміфікація - це комплекс мотиваційних управлінських технік, запозичених в творців комп'ютерних ігор, а також взятих із самих відеоігор. «Гейміфікація в освіті, - вважає відомий

дослідник відеоігор Г. Фраска, - пропонує використання системи правил «як у грі», досвід та роль гравця для формування поведінки учня» (Frasca Gonzalo, 2015). Основна ідея гейміфікації освіти полягає в реалізації ігрового підходу в навчальному процесі для того, щоб зробити навчання більш цікавим і захоплюючим. Водночас, на думку ряду дослідників, така організація навчання відкриває й інші можливості, зокрема такі, як забезпечення зацікавленості навчальним процесом, високий рівень мотивації, автономії і профілізації змісту навчання (Качан Б. М., 2017, с. 55-59). Для успішного впровадження процесу гейміфікації в освітню діяльність важливим є розуміння того, яким чином вона включена в когнітивну, емоційну та соціальну сферу.

Гейміфікація в когнітивній сфері може бути представлена як певний тип випробування, в якому враховуються вже набуті навички гравця-учасника освітнього процесу. Суть полягає в тому, що складність завдань підвищується з переходом учня/гравця на більш високий. В даному випадку, в навчанні активуються мотиваційні особливості гравців - створення специфічних проблем та заохочення учнів встановлювати додаткові цілі для себе. Гейміфікація в емоційній сфері має на меті в цілому підключення важливих емоцій користувачів: цікавість, незадоволення та задоволення. Результатом цього виступає як позитивний емоційний досвід так і негативний досвід, який заохочує гравців використати його для поліпшення результату в майбутньому. До прикладу, у багатьох відеоіграх спеціально звертається увага гравця на часто повторювані помилки і єдиним шляхом навчитися, як грати, є повторення гри кілька разів. Кожен повтор гри учень навчається долати помилки і здобуває нові знання, вміння та навички. Гейміфікація у соціальній сфері дозволяє гравцям спробувати нові ролі та ідентичності. Учні змушені приймати рішення, виходячи з різних точок зору, застосовуючи вигадані чи реалістичні ролі відповідно до ситуації, яка складається в ході гри. Особливістю гри в освіті також є здатність учасників демонструвати ті свої досягнення, які в іншому випадку залишились би непоміченими. В традиційній освіті передбачається їх однотипне визнання, однак у гейміфікованому середовищі гравці мають більше

власних можливостей щодо відзначення своїх та чужих досягнень, зокрема можуть нагороджувати один одного, заохочувати участь в групі/спільноті (Pesare E., Roselli T., Corriero N., Rossano V., 2016, p. 5).

Гейміфікована освіта представляє собою таку організацію освітнього процесу, сутнісною складовою якого, змістом та формальною оболонкою виступає гра. За допомогою певної відеоігрової програми учень або студент отримує нові знання в процесі залучення у певну гру, яка відбувається за правилами, часто встановлюваними викладачем, з застосуванням окремої особливої системи заохочень. Специфікою такого освітнього інструментарію виступає в тому числі візуальний інтерфейс, який часто стає цікавим заохоченням і виразно контрастує на фоні звичайних форм, у яких подається інформація та оформлюються завдання у навчальних закладах.

Елементами гейміфікованого процесу на сьогодні є:

- ✓ прогрес – наочне відображення поступового росту:
 - рівні – розширення й відкриття доступу до контенту;
 - бали – цифрове позначення значимості виконання роботи.
- ✓ інвестиції – відчуття гордості за особистісний вклад в гру:
 - досягнення – отримання публічного схвалення за завершення роботи;
 - нові завдання – вхід в систему, щоб отримати нові завдання;
 - сумісна робота – сумісні дії задля досягнення власних цілей;
 - епічне значення – робота задля досягнення чогось видатного;
 - віртуальність – стимул задіювати інших користувачів.
- ✓ поступове відкриття інформації – поступове отримання доступу до нової інформації:
 - бонуси – отримання неочікуваних винагород;
 - зворотній відлік – виконання завдань за обмежений період часу;
 - відкриття – відкриття нових фрагментів знань та дослідження власного освітнього простору;
 - попередження втрат – використання гри як засобу для попередження втрати вже отриманого, заробленого;

- синтез – виконання специфічних завдань, в роботі над якими вимагається застосування відразу декількох навичок (Ткаченко О., 2015, с. 306).

Гейміфікація більше наближена до традиційних ігор, аніж освітні ігри. Відеоігри, що застосовуються для гейміфікації освіти, є більш складними за освітні ігри. Окрім цього, у гейміфіковану освіту можуть бути не включені освітні ігри як такі.

Прикладом засобу гейміфікації є система ClassCraft. ClassCraft – безкоштовна освітня рольова гра, в яку учень та вчитель грають протягом навчання. Вона є фоном та фундаментом для ігрового процесу, може бути долучена до викладання будь-якої дисципліни та використовується, щоб мотивувати учнів до навчання та зацікавити в навчальному процесі. Успіхи та винагороди, отримані протягом гри, відображають реальну успішність учня. У систему також інтегрована аналітика успішності, що дозволяє батькам отримати інформацію щодо успішності дітей. Ця система також стимулює учнів до кооперації, адже допомога один одному протягом гри може допомогти отримати додаткові бали, що в подальшому вплинуть на загальну оцінку тих, хто активно допомагає іншим.

Система ClassCraft є достатньо гнучкою, щоб індивідуалізувати навчання і підлаштувати його під рівень кожного учня, що не завжди вдається реалізувати у класичних формах навчання. Вона також дозволяє витратити менше часу на відстеження успішності та спонукає до активної співпраці. Відмінність її від освітніх ігор полягає в тому, що вона не просто подає певний освітній матеріал в ігровій формі, а дозволяє трансформувати будь-який освітній матеріал у гру та виступає ігровим базисом для взаємодії між учнем та вчителем.

Game Based Learning (GBL) – це особлива форма навчання, яка використовується, для заохочення студентів до навчання в процесі гри та додавання розваг у навчальний процес з метою зробити за їх допомогою навчання більш цікавим. Залучення відеоігор до класичного освітнього процесу в цьому випадку відбувається як моделювання, навчальний приклад або елемент винагороди за

досягнутий навчальний результат.

Слід розрізняти гейміфікацію в освіті та навчання на основі гри (GBL), між якими існує суттєва різниця. Завдання гейміфікації - перетворити навчальний процес цілком у гру, тоді як мета GBL – це використання відеогри як частини навчального процесу. Однак до спільних рис можна віднести те, що обидва ці напрямки з успіхом можуть залучати виховні та освітні аспекти гри в цілому та відеоігор зокрема, а саме: апробацію ролей та ідентичностей в процесі гри, тестування певних моделей, передачу інформації та цінностей; відпрацювання навичок у грі, аналогічне відпрацюванню їх в ході навчання; звернення до емоцій гравця, завдяки чому взаємодія стає часто більш ефективніша, ніж простий обмін інформацією.

Одною з ігор, що використовують в навчанні на базі гри, є Minecraft: Education Edition. Це – версія популярної гри Minecraft, підлаштована саме під освітній процес. Попри певні зміни, ця відеогра зберігає основні риси гри і може бути використана як для розваги, так і для кращого розуміння освітнього матеріалу. Вона постає певним компромісом між освітніми іграми та повною гейміфікацією освіти, а також може бути використана як певна винагорода для учнів.

Разом з тим, слід зазначити, що застосування відеоігор в освіті та перетворення освітнього процесу на відеогру не дістало ще значного поширення та зіштовхується з певними труднощами на шляху впровадження. Основну наявну проблему сформулював дослідник Г. Фраска, розмірковуючи про те, що «ігри не змінюють освітню систему, допоки вона занепокоєна страхом батьків та адміністрації, а не потребами дітей» (Frasca Gonzalo, 2015). Для повноцінного виявлення освітнього потенціалу відеоігор та включення їх в освітній процес мають бути задіяні не лише технічні інструменти. Важливим напрямком виступає робота з батьками та освітянами, які наразі не завжди сприймають відеогру як важливий інноваційний інструмент для поліпшення якості освіти.

Висновок. Станом на сьогодні фактично можемо констатувати наявність в системі освіти стану відчуження учня/студента від об'єктів цифрової культури. Спроби та напрямки гейміфікації освіти сприймаються скоріше як певні розваги,

перерви в освітньому процесі, а не його органічні складові. Проблемна ситуація полягає в постановці питання про зміну світоглядних принципів, на яких заснована сучасна освіта. Сучасний освітній процес неможливий без залученням ідей цифрової культури, як необхідної і безумовної складової всього процесу навчання. Перед суспільством стоїть історичний виклик про необхідність нового («цифрового») просвітництва як революційної складової зміни культурних парадигм.

Література

- Al-Azawi, R., Al-Blushi, M., Al-Faliti, F. (2016), Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study (2016). *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMT)*, Vol. 7, № 4, August, 132-136.
- Bergonse, R. (2017), Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach / Raffaello Bergonse // *The Computer Games Journal*. 6. 10. DOI: [10.1007/s40869-017-0045-4](https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4)
- Bogost, I. (2015) Videogames are a Mess [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
- Burnes, D., Butchko, J., Patrick, S., Wells, J., & Williams, E. Maximizing Effectiveness of Educational Games through Gaming Experience. <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring14/papers/group5.pdf>
- Esposito, N. (2005), A Short and Simple Definition of What a Video Game Is. *Proceedings of DiGRA (Changing Views: Worlds in Play)*. Vancouver (Canada), 16-20 juin.
- Gibson, D.C., Knezek, G., Redmond, P. Bradley, E. (2014), *Handbook of Games and Simulations in Teacher Education*. E.Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Frasca, G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca Gonzalo: Play, Videogames and Education Reform. Режим доступу до ресурсу: <http://gamelab.mit.edu/event/gonzalo-frasca-play-videogames-and-education-reform/>
- Horban, O. (2018), Basic approaches to the definition of the concept of «Videogame» as an element of modern scientific discourse / O. Horban, M. Maletska // *Схід*, № 3 (155), 29-33. DOI: [10.21847/1728-9343.2018.3\(155\).139675](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675)
- Miguel de Aguilera, Alfonso Mendiz (2003), Video games and education: (Education in the Face of a “Parallel School”) *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment Volume 1 Issue 1*, October.
- Pesare, E., Roselli T., Corriero N., Rossano V. (2016), Game-based learning and

Gamification top romoteen gagementand motivationin medical learning contexts. Smart Learning Environments. 3,.

Zimmerman, E. (2003), Salen, K. Rules of play – Game design fundamentals / Zimmerman, E., & Salen, K. // Boston, MA MIT Press.

Гейзінга Й. Homo Ludens: пер. з англ. / Йоган Гейзінга. – К.: Основи, 1994. – 250 с.

Качан Б.М. (2017). Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів / Б.М. Качан // Народна освіта. Вип. 2, 55-59.

Кравець Н.М. (2017). Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ [Електронний ресурс] / Н.М. Кравець, О.В. Гречановська // Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22-24 березня 2017 р. - Електрон. текст. Режим доступу : <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013>.

Сергеева Л. (2014). Гейміфікація: ігрові методики мотивації персоналу / Л. Сергеева // Theory and methods of educational management, № 2(14).

Ткаченко О. (2015). Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук, Вип. 11, 303-309.

Токарева А.В. (2016). Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі / А.В. Токарева // Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія : Педагогіка і психологія, № 2, 374–378.

Хейзінга Й. (1997). Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича // М.: Прогресс-Традиция, 416 с.

REFERENCES

Al-Azawi, R. (2016), Al-Blushi, M., Al-Faliti, F. Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMT)*, Vol. 7, №4, August 132-136. (eng).

Bergonse, R. (2017), Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach / Raffaello Bergonse // *The Computer Games Journal*. 6. 10. DOI: [10.1007/s40869-017-0045-4](https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4) (eng).

Bogost, I. Videogames are a Mess [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (eng).

Burnes, D. Butchko, J., Patrick, S., Wells, J., & Williams, E. (2015), Maximizing Effectiveness of Educational Games through Gaming Experience. <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring14/papers/group5.pdf> (eng).

Esposito, N.A (2005), Short and Simple Definition of What a Video Game Is. Proceedings of DiGRA (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver (Canada), 16-20 juin. (eng).

Gibson, D.C. (2014), Knezek, G., Redmond, P. Bradley, E. Handbook of Games and Simulations in Teacher Education. E.Chesapeake, VA: Association for the

- Advancement of Computing in Education (AAACE). (eng).
- Frasca, G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (eng).
- Frasca Gonzalo: Play, Videogames and Education Reform. Режим доступу до ресурсу: <http://gamelab.mit.edu/event/gonzalo-frasca-play-videogames-and-education-reform/> (eng).
- Horban, O. (2018). Basic approaches to the definition of the concept of «Videogame» as an element of modern scientific discourse / O. Horban, M. Maletska // Схід, № 3 (155). – С. 29-33. DOI: [10.21847/1728-9343.2018.3\(155\).139675](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675) (eng).
- Miguel de Aguilera, Alfonso Mendiz (2003), Video games and education: (Education in the Face of a “Parallel School”) Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment Volume 1 Issue 1, October. (eng).
- Pesare, E., Roselli T., Corriero N., Rossano V. (2016), Game-based learning and Gamification top romoteen gagementand motivationin medical learning contexts. Smart Learning Environments. 3. (eng).
- Zimmerman, E. (2003), Salen, K. Rules of play – Game design fundamentals / Zimmerman, E., & Salen, K. // Boston, MA MIT Press. (eng).
- Ghejzingha, J. (1994), Homo Ludens [Homo Ludens]: per. z anghl. / Joghana Ghejzingha. – K.: Osnovy, 250 s. (ukr).
- Kachan, B.M. (2017), Ghejmifikacija v systemi novitnikh tekhnologhij navchannja inshomovnoji kompetentnosti studentiv medychnykh vyshhykh navchalnykh zakladiv [Gamification in the system of advanced technologies for teaching foreign students' competence in medical higher education] / B. M. Kachan // Narodna osvita. Vyp., 55-59. (ukr).
- Kravecj, N.M. (2017), Ighrovi tekhnologhiji navchannja jak odna z innovacijnykh form navchaljno-vykhovnogho procesu VNZ [Elektronnyj resurs] [Gaming learning technologies as one of the innovative forms of educational process] / N.M. Kravecj, O. V. Ghrechanovsjka // Materialy XLVI naukovo-tekhnichnoji konferenciji pidrozdiliv VNTU, Vinnycja, 22-24 bereznja. - Elektron. tekst. dani. - 2017. - Rezhym dostupu : <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013>. (ukr).
- Serghejeva, L. (2014), Ghejmifikacija: ighrovi metodyky motyvaciji personalu [Gamification: game techniques for motivating staff] / L. Serghejeva // Theory and methods of educational management, 2(14). (ukr).
- Tkachenko, O. (2015), Ghejmifikacija osvity: formaljnyj i neformaljnyj prostir [Gamification of education: formal and informal space] / O. Tkachenko // Aktualni pytannja ghumanitarnykh nauk. Vyp. 11, 303-309. (ukr).
- Tokarjeva, A.V. (2016), Vykorystannja komp'juternykh videoigor u suchasnomu navchaljnomu procesi [Use of computer video games in the modern educational process] / A.V. Tokarjeva // Visnyk Dnipropetrovskogho universytetu imeni Aljfreda Nobelja. Serija : Pedagoghika i psykhologhija, 2, 374–378. (ukr).
- Hjojzinga, J. (1997), Stat'i po istorii kul'tury [Articles on the history of culture] / Per., sost.

i vstup. st. D.V. Sil'vestrova; komment. D. Je. Haritonovicha // M.: Progress-Tradicija, 416 s. (rus).

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕОИГР: МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

Александр Горбань, доктор философских наук, профессор,
профессор кафедры философии
Киевский университет имени Бориса Гринченко
ул. маршала Тимошенко, 13-Б, г. Киев, Украина
o.horban@kubg.edu.ua

В статье раскрывается сущность видеоигры как особого феномена социальной реальности современного человека. Обосновывается идея о необходимости выработки качественно новой стратегии развития образовательного пространства, основанного на активном вовлечении в образовательный процесс новейших коммуникационных технологий на видеоигровых платформах. Выяснено, что деятельность человека переплетается с игрой или включает в себя определенные игровые элементы изначально с момента формирования самого общества. Игра выполняет в частности воспитательную функцию, моделирует определенные ситуации и позволяет получить базовые практические навыки. При этом, игровой процесс обучает через развлечения, воспитывает с непринужденностью, которой порой не хватает классическому образованию. Обнаружены образовательный потенциал и проанализированы образовательные перспективы видеоигр. Отмечается использование видеоигр в образовательном процессе по трем направлениям: образовательные игры, геймификация образования и обучения на основе игры (Game Based Learning). Сделан вывод о перспективах привлечения видеоигр в учебный процесс как инновационные методического инструментария, способного сформировать соответствующие учебные и профессиональные компетентности.

Ключевые слова: видеоигра, геймификация образования, игра, обучение на основе игры, образование, образовательные игры, образовательное пространство.

EDUCATIONAL POTENTIAL OF VIDEO GAMES: WORLDVIEW AND METHODOLOGICAL FOUNDATIONS

Olexander Horban, Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Professor of the Department of Philosophy
Borys Grinchenko Kyiv University
13-B, Marshal Timoshenko St., Kyiv, Ukraine

The article reveals the essence of the video game as a special phenomenon of the social reality of a modern man. The idea of the need to develop a qualitatively new strategy for the development of the educational space based on the active involvement in

the educational process of the latest communication technologies on video game platforms is substantiated. It has been found that human activity is intertwined with the game or includes certain game elements of the initial formation of society. The game performs a particular educational function, which simulates certain situations and provides basic practical skills. In this case, the game process teaches through entertainment, brings up with ease, which sometimes lacks a classical education. Discovered educational potential and analyzed the educational prospects of video games. Notes the use of video games in the educational process in three areas: educational games, gamification of education and learning based on the game (Game Based Learning). Educational games are games that are developed and used in training. They combine the characteristic elements of video games - multimodalism, interactivity, specific organization of the game situation, narrative and social goals. Gamification in education involves the use of a "like in-game" rule system, the experience and role of the player to shape the student's behavior. At the core of gamification is the idea of implementing a gaming approach in order to make learning more fun. Game Based Learning (GBL) is a form of learning that is used to encourage students to learn during the game and make learning more interesting by adding fun to the learning process. Video games in this case are attracted to the classical educational process as a model, example, or element of reward. The conclusion is made about the prospects of attracting video games to the educational process as innovative methodological tools that can generate relevant educational and professional competence.

Keywords: video game; education gamification; game; game based learning; education; educational games; educational space.